



TREE SOCIETY

REGLAMENTO

*Entre las copas de los árboles,
hace tiempo que escritores, arquitectos,
banqueros, mercaderes, botánicos y
exploradores trabajan mano a mano en
la construcción de una nueva sociedad.*

*Comerciad con las frutas de la zona para
ayudarles a completar sus planos y utilizad
las habilidades especiales de cada una de
sus edificaciones para crear sinergias.*

*Destacad por encima de vuestros
oponentes y convertíos en los mayores
contribuyentes de Tree Society.*

Contenido:

- 1 tablero de Mercado • 4 marcadores de Puntuación
- 4 Cofres • 4 tableros individuales • 12 marcadores de Árbol
- 35 Monedas • 75 cartas de Fruta • 73 cartas de Gremio

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Colocad el **tablero de Mercado**  **a** en el centro de la zona de juego.
- Repartid, de forma aleatoria, un **tablero individual** a cada participante y tomad el **marcador de Puntuación** correspondiente **b**, **3 marcadores de Árbol** **c**, en cualquier combinación de colores, y **1 Cofre**  que tendréis que montar antes de la primera partida. Aseguraos de que el tablero individual y el marcador de Puntuación  se usen en la partida, ya que determinan quién será la **primera persona en jugar**. Colocad vuestros Cofres en la zona correspondiente de vuestro tablero individual, marcada con un . Devolved a la caja cualquier tablero individual, marcador de Puntuación, marcador de Árbol o Cofre que no vayáis a utilizar. Empezando por el participante inicial , y, después, en el sentido de las agujas del reloj, cada uno recibe la cantidad de dinero inicial que se indica en la tabla que aparece a continuación (1 moneda = ):

PARTICIPANTE 1 	 en su 
PARTICIPANTE 2	 en su  y  en su 
PARTICIPANTE 3	  en su 
PARTICIPANTE 4	  en su  y  en su 

NOTA

Las Monedas que añadáis o ganéis se toman de la reserva.

Las Monedas siempre van a vuestro Monedero , a menos que se os indique que debéis guardarlas en vuestro Cofre . Podéis tener cualquier cantidad de Monedas en vuestro  y .

- Formad la reserva con todas las Monedas restantes **d**.
 - Dividid las **cartas de Gremio**  en 6 mazos según los colores y símbolos de sus emblemas . Cada mazo contiene 12 cartas de Gremio, a excepción del mazo de Arquitectos , que tiene 13. Empezando por el mazo de Arquitectos, repartid 1 carta inicial (identificada con una  en su esquina superior derecha) a cada participante; colocadla cada uno en vuestra **sección En desarrollo** con un marcador de Árbol sobre el nivel 1  de la carta. Después, elegid exactamente 4 mazos y barajadlos juntos. Devolved los otros 2 mazos a la caja. **Para vuestra primera partida** os recomendamos utilizar estos gremios: **Arquitectos** , **Banqueros** , **Mercaderes**  y **Escritores** .
- Una vez que ya estéis familiarizados con el juego, podréis jugar sin la carta inicial y utilizar los 4 gremios que queráis de entre los 6 disponibles.*
- Colocad los mazos barajados **e** bocabajo al lado del . Robad un total de 6 cartas y colocadlas bocarriba en el Mercado de cartas de Gremio en 2 filas de 3 cartas **f**. Dejad espacio en la parte inferior del mazo de Gremios para crear una pila de descartes.
 - En partidas de 2 personas, devolved a la caja las **25 cartas de Fruta**  con el icono **3-4** . En partidas de 3 o 4 personas, utilizad todas las cartas. Según el número de participantes (**2/3/4** ), tomad **5/4/3 tipos diferentes** de cartas de Fruta para crear el Mercado de Fruta colocando dichas cartas bocarriba **g** en la parte superior del . *Dicho de otra forma, en partidas de 2 personas estarán presentes los 5 tipos de frutas, mientras que en partidas de 3 o 4 personas faltarán 1 o 2 tipos de fruta, respectivamente.* Después, barajad las cartas de Fruta y colocadlas en un mazo bocabajo **h** al lado del .
 - Finalmente, cada uno robáis **3 cartas de Fruta** del mazo de Frutas que acabáis de formar y las colocáis bocarriba en vuestro tablero individual **i**. ¡Ya está todo listo para empezar!

PREPARACIÓN DE LA VARIANTE DRAFT DE LAS CARTAS DE FRUTA

Reemplazad el paso 7 por esta mecánica:

El participante inicial toma 1 carta de Fruta del  y la coloca sobre su tablero individual. En ese momento, el mercado de Fruta se reabastece inmediatamente robando la carta superior del mazo de Frutas. Los participantes seguís tomando 1 carta cada uno, siempre en el sentido de las agujas del reloj, y así sucesivamente hasta que todos tengáis las 3 cartas de Fruta.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA DE 3 PERSONAS



Así es como se colocan las cartas de Gremio en vuestra sección Completados (ver página 5 para saber más).

CÓMO JUGAR

Empezando por el participante inicial, la partida se juega en el sentido de las agujas del reloj durante varias rondas; cada participante jugará 1 turno por ronda. A su vez, 1 turno consta de las siguientes 3 fases:

FASE 1: VENDER	Vende una carta de Fruta y gana Monedas.
FASE 2: CONSTRUIR	Gasta tus Monedas para construir niveles de tus cartas de Gremio.
FASE 3: DESCANSAR	Toma 1 carta de Fruta del Mercado y reabastécete.

En cada uno de vuestros turnos, primero debéis **vender** exactamente 1 carta de Fruta. Después, podéis **construir** tantos niveles (▲▲▲▲▲) de cartas de Gremio como queráis y podéis pagar. Finalmente, elegís y tomáis 1 carta de Fruta del Mercado 🍷 y lo reabastecéis.

Una vez que un participante haya completado las 3 fases en este orden, la partida continúa con el siguiente participante por orden de turno, y así sucesivamente, hasta que se desencadene el final de la partida.

El final de la partida se desencadena cuando un participante reúne un total de 6 emblemas 🍷 entre las cartas de Gremio de su sección **Completados**.

En ese momento, hacéis el recuento de los puntos de vuestros gremios y quien tenga más puntos gana la partida.

FASE 1: VENDER

Al inicio de tu turno, durante la Fase 1, **debes vender exactamente 1 de tus cartas de Fruta**. Elige 1 de tus cartas de Fruta bocarriba deslizándola un poco para alejarla de tu tablero individual.

Después, cuenta el número total de cartas de Fruta (incluida la que estás vendiendo) de este tipo que estén visibles tanto en el  como en las zonas de juego de tus oponentes y toma ese mismo número de Monedas de la reserva, que colocarás en tu Monedero. Si os quedáis sin Monedas en la reserva, utilizad cualquier otra cosa en su lugar.

Cuando vendas 1 carta de Fruta con una  en su esquina superior derecha, toma **1 Moneda adicional** (ver la sección Frutas valiosas al final de esta página para saber más).

EJEMPLO DE VENTA

TÚ	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3	MERCADO 
 (1)  (2)	 (3)  	  	 (4)  (5)  
TOTAL:	 → 		

ACCIONES DE LAS CARTAS DE FRUTA

Cuando vendes 1 carta de Fruta durante la Fase 1: Vender, también ganas la acción de Fruta que aparece en la parte inferior de la carta que has vendido.

En cualquier momento de la Fase 2, puedes utilizar la acción de la carta de Fruta que has vendido (ver la sección Acciones de las cartas de Fruta en la parte trasera de este reglamento para saber más sobre cada acción de Fruta).

Si decides usar la acción de Fruta, debes realizarla por completo antes de llevar a cabo otra acción. Después, rota la carta de Fruta 90° para indicar que ya has realizado su acción.



EFEECTO DE VENTA ADICIONAL



Algunas cartas de Gremio y de Fruta te permiten vender cartas de Fruta adicionales.

Para llevarlo a cabo, sigue las reglas estándar de la Fase 1: Vender, pero con las siguientes dos excepciones:

- La carta de Fruta **debe ser de un tipo diferente** al de cualquier otra fruta que hayas vendido en este turno.
- **No puedes utilizar la acción de Fruta** de las cartas de Fruta vendidas gracias al efecto de Venta adicional.

FRUTAS VALIOSAS

Cuando vendas 1 carta de Fruta con una  en su esquina superior derecha, esa carta **siempre** se vende por 1 Moneda adicional. Esto también se aplica cuando utilices el efecto de Venta adicional.

Ignora este icono si también está presente en cualquier otra carta aparte de la que estás vendiendo.



FASE 2: CONSTRUIR

Durante la Fase 2, puedes construir tantos niveles de las cartas de Gremio como puedas pagar con las Monedas de tu .

Nunca puedes pagar con las Monedas de tu Cofre ; estas solo podrás usarlas durante tu siguiente turno (ver Fase 3: Descansar en la página 6).

Cartas de Gremio

El anverso de las cartas de Gremio muestra el plano de la edificación y el emblema  **a** del gremio al que pertenece cada carta. Las cartas de Gremio tienen entre 1 y 3  y 3 niveles (nivel 1 , nivel 2   y nivel 3   ). Cada nivel tiene un coste **b**, un efecto **c** (si lo tiene) y un valor en puntos **d**.

El reverso de la carta muestra el Gremio completado con un recordatorio de su efecto de Puntuación (si lo tiene) o de su valor en puntos  del nivel 3 , así como su número de  **e**.

Construir una carta o un nivel de Gremio

Para construir una carta de Gremio del , primero debes pagar el coste del nivel  de dicha carta de Gremio. Una vez pagada, coloca la carta en la **sección En desarrollo** de tu tablero individual e inmediatamente dispón 1 de tus marcadores de Árbol disponibles sobre el nivel . Puedes tener un máximo de 3 cartas de Gremio en tu sección En desarrollo.

Las cartas de Gremio de la fila superior del  siempre cuestan 1  adicional. **Este coste añadido no puede reducirse, ni siquiera por medio de ningún efecto.**

Todas las Monedas que utilices para pagar por construir niveles de las cartas de Gremio se devuelven a la reserva.

Para construir los niveles   y   , debes pagar el coste de ese nivel y desplazar el marcador de Árbol hacia arriba. Puedes construir tantas cartas y niveles como quieras y puedas pagar, siempre y cuando te quede espacio disponible en tu sección En desarrollo. Además, ten en cuenta que debes construir el nivel  antes que el  .

Completar una carta de Gremio

Una vez que alcances el nivel    de una carta de Gremio con el marcador de Árbol, ese gremio se considera completado e inmediatamente pasa a formar parte de tu sección Completados . Para desbloquear el espacio en tu sección En desarrollo, retira el marcador de Árbol, dale la vuelta a la carta de Gremio y ponla en tu  con la cara de gremio completado (reverso) hacia arriba. Extiende tus cartas de Gremio completadas de tal forma que sus  estén bien visibles para todos. Los gremios del mismo tipo no tienen que estar agrupados juntos en la .



NOTA

Las cartas de Gremio del  se reabastecen únicamente al final del turno de los participantes (ver Fase 3: Descansar para saber más).



Efectos de nivel

La mayoría de los niveles de las cartas de Gremio muestran un efecto. Solo puedes utilizar el efecto de un nivel una vez lo hayas construido (excepto en el caso de los efectos continuados). Puedes rechazar cualquier efecto si no quieres utilizarlo. Eso sí, si decides usarlo debes hacerlo inmediatamente y al completo.

Algunos niveles de los gremios no tienen efectos; estos son fáciles de detectar ya que tienen una línea en vez de un efecto (para saber más sobre los efectos, ver Efectos de las cartas de Gremio en la página 7).

NOTA

Si ya tienes 3 cartas de Gremio en tu sección En desarrollo y el efecto del nivel $\wedge\wedge\wedge$ de 1 de ellas te permite construir 1 carta de Gremio más, primero aplica el efecto de la carta completada. Después, retira el marcador de Árbol y coloca la carta completada en tu \checkmark . Finalmente, coloca la nueva carta de Gremio en tu sección En desarrollo.

EJEMPLOS DE SINERGIAS EN LOS EFECTOS DE NIVEL

- 1 Pagas 3 Monedas para construir el nivel $\wedge\wedge$ de esta carta de Gremio . Su efecto te permite construir el nivel \wedge , $\wedge\wedge$ o $\wedge\wedge\wedge$ de otra por la mitad de su coste normal.
- 2 Entonces, pagas 2 Monedas en vez de 4 para construir el nivel $\wedge\wedge\wedge$ de esta . Como ya estaría completada, esta se considera inmediatamente parte de tu \checkmark . Por lo tanto, ganas 1 \odot por su y por cualquier otro que tengas en tu \checkmark . Después, coloca tu completada en tu \checkmark .

Si tienes suficientes monedas en tu bolsillo , puedes incluso construir otra u otros niveles de las de las que ya dispones.

De lo contrario, pasa a la Fase 3.



Descartar una carta de Gremio

Ya sea para desbloquear algún espacio de tu sección En desarrollo o para activar el efecto de un nivel, puedes descartar cualquiera de tus cartas de Gremio en cualquier momento durante la Fase 2. Si descartas una carta de la sección En desarrollo, el correspondiente marcador de Árbol vuelve a estar disponible inmediatamente, pero no recuperas las Monedas que habías pagado por ese gremio. Los gremios descartados se colocan en la pila de descartes, ya hayan sido descartados voluntariamente o como resultado de algún efecto.

A menos que se especifique lo contrario, puedes descartar una carta de Gremio tanto de tu sección En desarrollo como de tu \checkmark .

FASE 3: DESCANSAR

Esta última fase consta de 3 pasos, que deben realizarse en el siguiente orden:

Paso 1

Todas las cartas de Fruta que vendas durante la Fase 2 se colocan boca-bajo en tu sección Fruta vendida \odot durante el resto de la partida (puedes mirar las cartas de Fruta que has vendido en cualquier momento). Después, toma exactamente 1 carta de Fruta de tu elección de entre las que están boca-riba en el mazo y colócala en tu tablero individual. Reabastece el Mercado de Fruta inmediatamente de forma normal.

De esta forma, siempre tendrás al menos 1 carta de Fruta boca-riba en tu tablero individual al final de tu turno. No hay límite respecto al número de cartas de Fruta que puedes tener (si es necesario, ve extendiéndolas hacia la izquierda).

Paso 2

Revisa tus Monedas: primero reduce tu bolsillo a 2 Monedas, devolviendo el exceso de Monedas a la reserva 1 . Después, mueve todas las Monedas de tu bolsillo a tu bolsillo 2 .

Paso 3

Reabastece las cartas de Gremio del mazo si es necesario. Primero, mueve las cartas de Gremio de la fila superior al espacio vacío que esté justo debajo de ellas en la fila inferior 3 . Después, roba cartas del mazo de Gremios hasta rellenar todos los espacios vacíos, empezando por la parte inferior izquierda 4 . Si no quedan cartas en el mazo de Gremios, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

Una vez hayas completado este paso, es el turno del siguiente participante. Seguid jugando así hasta que se desencadene el final de la partida.

REVISAR LAS MONEDAS



REABASTECER LAS CARTAS DE GREMIO



FIN DE LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena en cuanto un participante tiene 6 o más  en su . **Terminad la ronda actual y, después, jugad una última ronda completa final, para que todos los participantes hayáis jugado el mismo número de turnos.** Si queréis una experiencia de juego más avanzada, podéis aumentar la cantidad de  a 7 o más.

Final de partida alternativo: en el improbable caso de que lleguéis a robar la última carta del mazo de Frutas, la partida termina en cuanto finalicéis la ronda actual. Si no hay más cartas de Fruta disponibles en el  durante la ronda, no podréis tomar ninguna.

Retirad las cartas de Gremio del  y dadle la vuelta, mostrando la otra cara con el marcador de Puntuación. Haced un recuento de vuestros puntos de la siguiente forma:

Puntúa cada gremio de vuestra sección En desarrollo según el nivel más alto que hayáis construido. Después, puntúa cada gremio de vuestra sección  según el nivel .

Cada nivel muestra un valor de puntos fijo  o variable . Un nivel con  se puntúa según su efecto. Importante: 1 carta puede utilizarse en múltiples recuentos por efectos diferentes. Consultad el anverso de las cartas si necesitáis recordar cuál es su efecto del nivel .

Las Monedas y las cartas de Fruta no otorgan puntos por sí solas, pero algunas cartas de Gremio sí pueden haceros ganar puntos por ellas.

Quien obtenga la puntuación más alta gana la partida. En caso de un empate, el participante empatado que haya jugado el último por orden de turno gana.



EFFECTOS DE LAS CARTAS DE GREMIO

En cuanto construyas un nivel, puedes decidir si usas su efecto o no. Eso sí, si decides usarlo, **el efecto debe realizarse inmediatamente y al completo antes de construir el siguiente nivel de esa o de cualquier otra carta de Gremio.** Los efectos nunca tienen lugar al mismo tiempo y no pueden acumularse.

Existen 3 tipos de efectos:

EFFECTOS BÁSICOS

Los efectos que no tienen ningún tipo de especificación son efectos básicos.

Si eliges utilizar uno de estos efectos, debes hacerlo en el mismo momento en el que has construido el nivel correspondiente o rechazarlo.

EFFECTOS CONTINUADOS

Estos efectos permanecen activos mientras que el marcador de Árbol siga sobre el nivel correspondiente. Si construyes el siguiente nivel de esa carta de Gremio o la descartas, ya no podrás seguir beneficiándote de ese efecto continuado.

EFFECTOS DE FINAL DE PARTIDA

Estos efectos solo se aplican durante el final de la partida.

El emblema  se refiere a cada  de tu , mientras que la casa  se refiere a cada carta de Gremio en tu sección .

LOS BOTÁNICOS Y LOS EXPLORADORES

Cuando estéis familiarizados con el juego, podéis reemplazar 1 de los mazos por el mazo de Botánicos o de Exploradores. Incluso podéis reemplazar 2 de los mazos para incluir ambos al mismo tiempo. Cread vuestra propia combinación con los mazos con los que queráis jugar. Estos son los tipos de efectos que se introducen con estos 2 gremios avanzados:

EFFECTOS OBLIGATORIOS

Debes realizar estos efectos para poder construir el nivel correspondiente. Si no quieres o no puedes hacerlo, no podrás construir dicho nivel. 

EFFECTOS DE REVELACIÓN

Estos efectos te permiten revelar cartas de Gremio o de Fruta. Después de revelar el número de cartas indicado, todas las cartas que no te quedes se vuelven a barajar en su mazo correspondiente. 

ACCIONES DE LAS CARTAS DE FRUTA



Vende 1 carta de Fruta. Esta carta de Fruta **debe ser de un tipo diferente** al de cualquier otra fruta que hayas vendido durante este turno y **no puedes realizar su acción de Fruta**.



Descarta una fila de cartas de Gremio del  y reabastécelo. Sigue las reglas de la Fase 3 al reabastecer el .



Toma 1 carta de Fruta del  y colócala en tu tablero individual.



Añade el número de Monedas indicado a tu .



El coste de cualquier nivel se reduce en 2 Monedas.

RECUERDA

Siempre que tomes una carta de Fruta del , reabastece el  inmediatamente según el número de participantes en la partida.

IMPORTANTE

- No hay un límite respecto al número de cartas de Fruta que puedes tener en tu tablero individual.
- Si vendes una carta de Fruta con una  recibes +1 Moneda.
- Las Monedas solo pueden colocarse en tu  cuando un efecto muestre el .
- Cualquier acción de Fruta no utilizada se pierde al final de tu turno.

LEYENDA

 Carta de Gremio	 Sección Completados	 Sección Fruta vendida
 Descartar un gremio	 Mitad del coste	 Fruta no vendida
 Emblema de gremio	 Emblemas de gremios diferentes	 Frutas de diferentes tipos
 Mercado	 Emblemas del gremio del que más tienes	 Tipo de fruta que más has vendido
 Carta de Fruta		

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO:
Matthew Dunstan y Brett J. Gilbert

EDICIÓN:
Pierre-Olivier Gravel y André Bierth

ILUSTRACIONES:
Chris Quilliams

DISEÑO GRÁFICO:
Emeline D'Aoust, Adrian Harper y Vincent Fugère

TRADUCCIÓN:
Laura Castro Trullén

REVISIÓN:
Joaquín C. Martín-Rayó



Todos los derechos reservados
© 2024 Plan B Games Inc.
4001 F.-X.-Tessier, suite 100
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Canadá
www.nextmovegames.com

Next Move, Next Move Games, Next Move Games & Design son marcas registradas de Plan B Games Inc.